儀典の書

MSX2

ゲームのスタート方法

《説明の前に》

本マニュアルの説明において以下の部分は共通操作です。特別に指示のない限りはこれに従って下さい。(画面で⏎キーなどの点滅があればそれに従います。)

メニュー画面での選択………↑、↓キー及び⏎キー
メニュー画面キャンセル……スペースキー
(Y/N)でのY……………………⏎キー
(Y/N)でのN……………………スペースキー

《パーティーの編成》

1. はじめてプレイするときは『最初からはじめる』を選択して下さい。
(『ゲームの続きをする』を選択すると種族の名前でスタートします)
このゲームは図からもわかるように3つの行動グループから構成されてます。

グループ	行動できる時間
昼	10:00〜22:00
夜	22:00〜10:00
サルバンの破砕日	毎月1回月はじめの日(0:00〜24:00)

2. すでに各グループ2人づつ決定されています。プレイヤーは1グループについて2人を選択するわけです。(図参照)

グループ	決定されているモンスター
昼	オーク、ハーピィ
夜	ガーゴイル、ゴブリン
サルバンの破砕日	ゴーレム、アンドロ・スフィンクス

3. 手順については〈選択にあたっての順序〉を参照して下さい。
あとは実際のメニュー画面を見れば詳細がわかります。

〈選択にあたっての順序〉

1	各モンスターのパラメータを見る	モンスターの名前にカーソルを合わせ⏎キーを押す
2	どれをパーティーに加えるか決定する	モンスターのパラメータを見て判断する
3	決定したモンスターの名前を登録する	「名前設定」にカーソルを合わせ⏎キーを押し名前を入力
4	パーティーに入れる	「パーティーに入れる」にカーソルを合わせ⏎キーを押す

※昼、夜、サルバンの破砕日、すべて選択しないとゲームはスタートしません。

ゲームのスタート方法(キャラクター設定)

《名前登録》

1. 名前は4文字以内なら、アルファベット、かな、カタカナ、数字のいずれかで入力できます。
画面上のカーソルを↑、↓、←、→、で動かして⏎キーで選択して下さい。

《ゲームスタート》

昼、夜、サルバンの破砕日、すべてのグループの選択を終了し スペースキーを押すとスタートします。
※とにかく早くプレイしたいという人は、『ゲームの続きをする』を選択しても良いでしょう。

《ゲームディスクの説明》

- オープニングを御覧になりたい場合、ディスク・Ⓐをディスクドライブ(ドライブが1つの時はそのドライブ、2つ以上の場合は最初のドライブ)にセットして、電源を入れて下さい。
- ゲームを始める場合、ディスク・Ⓑをドライブにセットして、電源を入れた後に、『最初から始める』または『ゲームの続きをする』を選んで下さい。

※尚、「モンスター図鑑を見る」を選ぶと「モンスター図鑑」を御覧になれます。
最初は、レベル・アップ時を含むモンスター48種のみの説明ですが、ゲーム中において合体を行うことにより、その合体時のモンスターも登録されていきます。
見たいモンスターにカーソルを合わせ、⏎キーで決定して下さい。別のモンスターを見たい時は、スペースキーを押して下さい。設定画面に戻ります。
※もし、立ち上がらない場合は、DELキーとCTRLキーを同時に押しながら電源を入れて下さい。
※尚、一度ゲームが始まりましたら特別の指示のない限り、むやみにディスクの抜き差しはしないで下さい。特に、アクセスランプ点灯中は十分ご注意下さい。

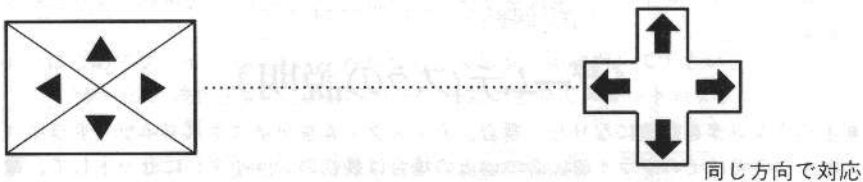
ジョイパッドの操作について

ジョイパッドを御使用になる場合、キーボードとの対応は、以下のようになっています。

RETURN ……………… Aボタン

SPACE ……………… Bボタン

 ………………

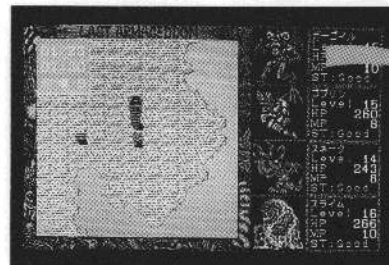
同じ方向で対応

※尚、数字を入力する場合は、方向ボタンにより数字を入力し、Aボタンで決定します。(キーボードでも同様)

例) 570を入力したい場合

 A　とします。

間違えて ➡ を押してしまった時は ⬅ を押して下さい。

メイン画面

※画面はPC8801のものです。

番号	項　目	内　容
①	名　前	ゲームスタート時に登録した名前
②	Level	現在の総合レベル
③	HP	現在の体力
④	MP	現在の魔力
⑤	ST	現在の状態

※HP、MP、STは状態によって表示される色が変化します。
白 → 黄 → 赤
通常　注意　危険または死亡(0)

※STの詳細は「3．状態(ST)による影響」参照

1．キー操作

名　称	機　能	詳細項目
↑、↓、←、→	マップ上のパーティを移動させる。	1−1
⏎キー	メッセージやコマンド画面の時確認を意味する。また、コマンド画面に入る時に使用。	1−2
スペースキー	コマンドなどでウインド画面のキャンセル	1−3
CAPSキー	画面の日付などをON、OFFする時に使用。	1−4

(1−1) ↑、↓、←、→、□スペースキー

マップ画面(2D)でモンスターパーティーを表すキャラクタを移動させる時に使います。↑は上へ、↓は下へ、←は左へ、→右へ移動し、スペース・キーを押すとその場にとどまります。建物内(3D)では、↓は後へ、←は左へ、→は右へ自分の向いている方向を変え、↑キーで今、向いている方向へ進みます。

(1−2) ↵キー

マップ移動時に、押すとコマンド画面に入ります。(別項『コマンド画面』参照)
また、メッセージやコマンド画面の中で、↵キーの印がついている時に押します。

(1−3) スペースキー

これらのキーはメニュー画面のキャンセルの時使います。画面に↵キーの印がない(本マニュアル上で指示のない限り)場合、このキーは有効です。

(1−4) CAPSキー

このキーを押すと(ON)マップ画面に日付、時間、曜日が表示されます。もう一度押すと(OFF)消えます。

2. マップ移動について

(2−1) 陸地移動………山は侵入不可地形となります。また、川や海に入ると体力が減少する場合があります。
(2−2) 空中移動………飛行できるモンスターが生きてる場合は P7のコマンドキーの項を参照して下さい。

3. 状態による影響

状態は表のような種類があります。状態によっては移動中にHPが減少する場合もあります。重複した場合、毒以外の状態が優先的に表示されます。尚、戦闘画面では1つしか表示されません。

状態	状態の表示	重複した時の優先度
良好	Good	
死亡	Dead	
毒	Po	—
石化	St	1
眠る	Sl	2
マヒ	Pa	3
発狂	Ma	4
無言	Si	5

戦闘の結果により「良好」状態から表のような状態になる事があります。

4. 3Dマップに入る時

マップ上の特定の場所に行くと3Dマップに入ります。画面の指示に従ってディスクを交換して下さい。

5. ゲームオーバー

モンスター全員HPが0になり死亡するとゲームオーバーになります。
はじめからやり直すか、セーブした所から続けるか選択して下さい。

1. コマンド

コマンド名	機　　　　能
見　る	各モンスターの特性やパラメータ、武器などを見る
使　う	各モンスターがアイテムや魔法を使うときその内容を見る
渡　す	モンスターから別のモンスターへ武器、防具、道具、ジンを渡すときに使う
捨てる	モンスターの持っている武器、防具、アイテムを捨てるときに使う
装　備	モンスターが装備したり、装備をはずすときに使う
飛　ぶ	パーティーの飛行／着地に使用
隊　列	パーティーの並び順を変える
その他	セーブ、ロード、メッセージ変更、終了の時に使用

2. 各コマンドの説明

〈2−1. 見る〉

このコマンドはモンスターの武器や防具などの情報を見るためのものです。従って、ほとんどの操作は共通操作（↑、↓、⏎キー、スペースキー）に従って操作すれば結構です。（本マニュアルのゲームスタートの項目で説明してます）

ここでは特に注意する点を説明します。

〈パラメータ〉……これを選択すると体力、魔力などの現在の数値が表示されます。これらの各項目をさらに選択すると、より詳しい情報と共にグラフィックが表示されます。このグラフィックはレベルアップすることに変化して行きます。

〈2−2. 使う〉

このコマンドはモンスターが魔法やアイテムを使いたい時、または武器や防具や道具（アイテム）を作りたい時に選択します。無論、モンスターによって作れる特性を持っていたり、持っていなかったりします。

このコマンドも、操作は共通操作と同じです。

ここでは『特性』を例に説明します。8ページの図1～図5を参照して下さい。

〈2−6. 飛行〉

このコマンドを選ぶと、モンスターパーティーの中に飛行できるものがいた場合、現在飛行中ならば着地し、歩行中ならば飛行します。飛行することにより、山や海などを渡ることができます。尚、建物内では飛行できません。

〈2−7. 隊列〉

このコマンドはパーティーの並び順を変える時に使います。モンスターを上から並べたい順に↑、↓キーで選択し、⏎キーで決定します。尚、移動画面の際は先頭（1番）に立ったモンスターのグラフィックが表示されます。飛行する場合は、飛行能力のあるモンスターが表示されます。

〈2−8. その他〉

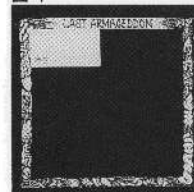
このコマンドを選ぶと、セーブ、ロード、メッセージ変更、終了とメッセージが表示されますので、目的のコマンドを↑、↓キーで選んで⏎キーで決定して下さい。

図-1

図-2

図-3

図-4

図-5

①「使う」を選ぶと図-1のような画面がでます。ここで『特性』を選択します。

②この『特性』を使う事で武器作成や防具作成、道具作成が可能になります。もちろん、作成できる特性を持っているモンスターを選択しないと作れません。

③武器作成の特性を持っているモンスターを選択したとします。（図-2）

④図のようにウインドが表示されます。
ここで「ジン」を集めるという事は、パーティー全員のジンを武器作成のモンスターに集めるという事です。当然、このコマンドを終了すると集められたモンスターのジンは0になります。

⑤Y/Nどちらを選択しても図のような画面になります。（図-3）
ここで左側に種類が、右側に作るのに必要なジンが表示されます。どの武器を作るにせよ、あらかじめ『それを誰に持たせるのか？』をよく考えて下さい。武器を持てるモンスターも特性によって決まっています。（別項の表を参照して下さい）

⑥武器を選択した後、『誰が持ちますか』と表示されます。（図-4）
共通操作に従って決定して下さい。尚、持てないモンスターを選択すると『持てません』と表示され、キャンセルされてしまいます。ここで初めからやり直したい時は、このメニュー画面をキャンセルして下さい。
（注）　武器は持っていても装備しなければ戦闘で効果を発揮しません。武器を持たせたら、すぐに装備コマンドを選択して装備させた方が良いでしょう。

以上、武器を例にとり説明しました。これらは防具や道具を作る時も同じです。

〈千里眼〉

この特性は、パーティーの現在位置を知りたい時に使います。（地上のみ）

この特性を選択した場合、図のように表示されます。（図-5）

赤く点滅している所が、現在地点です。

〈記憶力〉

この特性は、ダンジョンなどの建物内で使います。

この特性を選択した場合、パーティーの移動した部分の自動マッピングが表示されます。緑はドアー、白がカベ、赤い点は現在地点です。

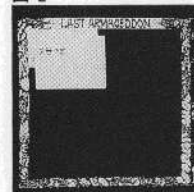
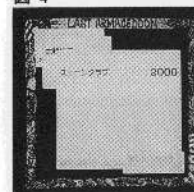
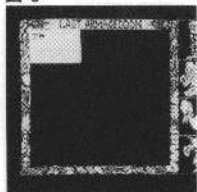
※画面はPC8801のものです。

コマンド画面

図-6

《2－3．渡す》

このコマンドは、武器や防具やジンなどを他のモンスターに渡す時に選択します。

①渡すモンスターを選択すると、図のような画面になります。(図-6)
ここで何を渡すかを選択します。

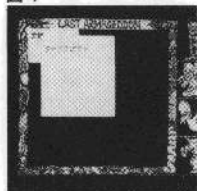
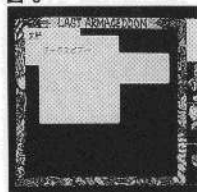
図-7

②渡す項目を決定したら図のような画面になります。(図-7)
③ここで実際に渡すものを選択します。

図-8

④選択すると図のような画面になります。(図-8)
誰に渡すかを選択して下さい。渡せない場合は、そのメッセージが表示されます。

以上が手順です。

※画面はPC8801のものです。

〈ジン〉を渡す場合

ジンを渡したり、ジンを集めたりする時に選択します。この場合は共通操作の他に、実際に渡すジン数などを入力します。

《2－4．捨てる》

このコマンドは不要になった武器や防具、アイテムなどを捨てる時に選択します。操作は共通操作に従って下さい。

《2－5．装備》

このコマンドは作った武器や防具などを装備したり、外したりする時選択します。
注意：遠距離用武器は装備してなくとも戦闘で使えます。
このコマンドも共通操作に従って選択して下さい。

戦闘画面

モンスターのパーティーがエイリアンと接触した時、画面は戦闘状態に変化します。

1．キー操作

戦闘においては↑、↓キー及び⏎キーを使います。

2．戦闘の流れ

以下に戦闘の大きな流れを示します。
①戦闘は大きく分けて
A．通常戦闘
B．エイリアン側奇襲攻撃
C．モンスター側先制攻撃　の3つです。

A．通常戦闘

①エイリアンの出現メッセージ
↓
②攻撃方法選択（攻撃選択ウインドによる）
↓
③戦闘（アニメーション）
a．戦闘の順序はエイリアン側、モンスター側パーティ全体の敏しょう性を見て決定されます。
b．戦闘中は与えたダメージ、受けたダメージなど表示します。
④戦闘終了後、手に入れたジンやレベルアップなどのメッセージを表示

B．エイリアン側奇襲攻撃

これはエイリアン側が戦闘の最初に一方的攻撃をかけてくる状態です。モンスター側は反撃できません。

C．モンスター側先制攻撃

これはBと逆です。モンスター側が一方的攻撃をかける状態です。エイリアン側は反撃できません。

3．戦闘の終了

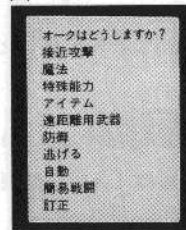
モンスター側、あるいはエイリアン側が全滅、もしくは逃げれば終了します。それまではA②～③をくり返します。

図－1

①エイリアンとモンスターが互いに接触した状態です。
この場合、図－1のようにエイリアンの名と何匹いるかをメッセージで表示します。
⏎キーを押して下さい。

※画面はPC8801のものです。

図－2

オークはどうしますか？
接近攻撃
魔法
特殊能力
アイテム
遠距離用武器
防御
逃げる
自動
簡易戦闘
訂正

②図－1のメッセージウインドが図－2のようになります。
これで各モンスターの攻撃方法を選択するわけです。
画面上で上にいるモンスターから順に選択します。
各項目とその内容を示します。

戦闘画面

1．戦闘の方法

エイリアンと接触後、戦闘画面になります。プレイヤーは〈攻撃選択ウインド〉から攻撃方法を選択するだけでＯＫです。
実際の戦闘は自動的に行なわれ、途中経過を表示し、互いに攻撃し合うとふたたび選択します。詳細は〈攻撃選択ウインド〉表を参照して下さい。

項目	内容
接近攻撃	エイリアンへの接近攻撃です。接近戦の武器を持てるモンスターは、有利になります。
魔法	各モンスターの持つ魔法を使う時に選択します。MPを消費します。それぞれの魔法の効果は別項を参照して下さい。
特殊能力	これも各モンスターによりそれぞれ固有の能力があります。別項を参照して下さい。
アイテム	戦闘に有効なアイテムを使う時に選択します。
遠距離用武器	これは３種類しかありません。マーダーボウ、クラッシュボウ、ボルトラッシュです。これに限っては装備する必要はありません。
防御	モンスターが攻撃ではなく、防御をしたい時に選択します。
逃げる	戦闘状態から離脱したい時に選択します。ただし、いつも逃げれるとは限りません。
自動	戦闘をオートモードで解決します。選択の手間を省略したい時、使用します。（接近戦を自動で行ないます。）
簡易戦闘	この項目を選択すると戦闘アニメが省略されます。これは全モンスターに有効となります。もう一度選択すると解除されます。
訂正	選択した項目をキャンセルしたい時に使います。ただし、選択順で最後のモンスターには有効とはなりません。

※これらを選択する前に、各モンスターそれぞれの特性を記した表(別項)を参照し、どのモンスターが何の特性を持つかを確認して下さい。

2．注意事項

1．「自動」を選択すると、それはすぐ実行されます。それ以前に選択していた項目はキャンセルされます。
2．「アイテム」や「遠距離用武器」などを選択した時、そのモンスターが持ってない時はキャンセルされます。

3．戦闘によるダメージ

戦闘により受けるダメージの影響は「メイン画面」の３．状態による影響を参照して下さい。
(３−１)・ＨＰ………HPはエイリアンから受けた攻撃力分マイナスされます。HPが０になると死亡です。
(３−２)・ＭＰ………MPは魔法を使用するとそれに必要な分だけマイナスされます。

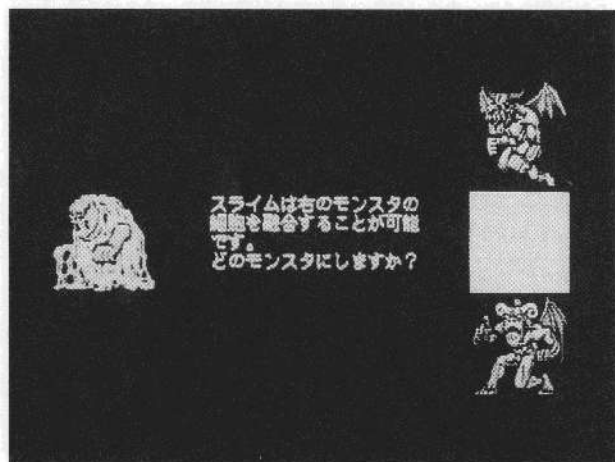
イベント画面

ゲームを進行していく中で、様々なイベントが発生します。
キーの操作は、その時画面に表示されます。
そのほとんどはリターン・キーか［スペース］キーです。
また、イベントによってはパーティ全員が生存してないと発生しないものもあります。
その他、様々な条件によってイベントの内容も変化します。
できるだけ、パーティ全員が常に生存しているようにした方が良いでしょう。

モンスターの合体

合体とは、レベル17もしくはレベル34に達したモンスターが、他のモンスターの細胞をとりいれ、ある種の更に強力なモンスターに変化することをいいます。
合体は、そのレベルに達すると自動的に起こるものです。

◉合体の仕方

①戦闘終了後、レベル17もしくはレベル34になった場合、合体開始のグラフィックがメッセージと共に表示されます。以降、画面の指示に従って下さい。

②合成したいモンスターを↑、↓キーで選択、⏎キーで決定します。

（合成されるモンスターは｛レベル17時で３匹／レベル34時で２匹｝の中から選択できます。）

※尚、合成されるモンスターがシャーマンの壺に入っていたり、死亡していた場合でも合体は可能です。

※画面はPC8801のものです。

◉合体後のモンスターの説明

特性　現在持っている特性に加えて、合成されたモンスターの特性も持つようになります。

武器・防具(攻撃能力・防御能力)　現在使用できる武器・防具に加えて、合成されたモンスターの使用できる武器・防具も使用可能となります。

魔法　現在使用できる魔法に加えて、合成されたモンスターの持つ魔法も覚えていきます。

プログラムが動かない時

■プログラムが動かない場合

本製品は万全を期しておりますが、万が一お買い求めになった製品がうまく立ち上らない場合や、マニュアルの通り正しく使用しているのに、数回使っただけで急にゲームができなくなってしまった場合などは、ユーザーはがきを添えて当社宛にお送り下さい。(すでにお送り頂いた方は結構です。)
尚、その際お手数ですが製品の不良内容をお書き添え下さい。折り返し、完動品をお送り致します。

■お客様の不注意による交換の場合

間違ってディスクをフォーマットしてしまったり、アクセスランプ点灯中にディスクを抜いてしまった時など、お客様の不注意によりディスクを破損させた場合は、ディスク１枚につき1,000円を同封の上、当社宛にお送り下さい。(その際、破損ディスクは返品願います。)

〒102 東京都千代田区飯田橋1−6−7 九段NIビル3F
(株)ブレイン・グレイ「ユーザー・サポート」係 宛
TEL.03(264)3039

※本製品のプログラムの一部は、以下のものを使用して書かれてあります。
LSI-Cコンパイラ　ver. 2. 10. 00
(LSI Japan社)